



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DAN GERAK DI  
KELAS IV MIS TITIMAS KUTACANE ACEH TENGGARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi syarat-syarat Untuk Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**OLEH:**

**MHD. ZULFHADLI**  
**NIM. 36.13.3.029**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SUMATRA UTARA**

**MEDAN**

**2017**



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DAN GERAK  
DI KELAS IV MIS TITIMAS KUTACANE ACEH TENGGARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan  
Keguruan**

**Oleh :**

**MHD. ZULFHADLI**

**NIM. 36.13.3.029.**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Salim, M. Pd**

**Nip: 19490906 196707 1 001**

**Tri Indah Kusumawati, S.s, M. Hum**

**Nip: 19700925 200701 2 021**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN**

**2017**

Hal : Skripsi

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan UIN  
Sumateta Utara

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan  
seperlunya, terhadap skripsi saudara :

Nama : Mhd. Zulfhadli

Nim : 36133029

Program Studi : PGMI-1 / S 1

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA  
DAN GERAK DI KELAS IV MIS TITIMAS  
KUTACANE ACEH TENGGARA**

Dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan  
dalam sidang Munaqasah Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN –SU Medan.

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

**Medan, 10 November 2017**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Salim, M. Pd**

**Nip: 194909906 196707 1 001**

**Tri Indah Kusumawati, S.s, M. Hum**

**Nip: 19700915 200701 2 021**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mhd. Zulfhadli

Nim : 36133029

Program Studi : PGMI-1 / S 1

JudulSkripsi : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA  
DAN GERAK DI KELAS IV MIS TITIMAS  
KUTACANE ACEH TENGGARA**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil ciplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 10 November 2017

Yang membuat pernyataan

**Mhd. Zulfhadli**  
**Nim: 3613302**

## ABSTRAK



**Nama** : Mhd. Zulfhadli  
**Nim** : 36133029  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Pembimbing I** : Drs. Salim, M.Pd  
**Pembimbing II** : Tri Indah Kusumawati, S.s, M.Hum  
**Judul Skripsi** : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv MIS Titimas Kutacane Aceh Tenggara  
**Kata Kunci** : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (Make A Match) dan Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas, (2) untuk penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas, (3) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament).

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek peneliti di kelas IV MIS Titimas yang terdiri dari 24 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa. (1) hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas dilakukan dengan 2 siklus. dengan nilai kkm 70. hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas pada saat tes awal 56,85 dari 24 siswa terdapat (28,57%) atau hanya 7 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar dan (71,43%) atau 17 siswa yang dinyatakan belum tuntas belajar pada materi gaya dan gerak. Dan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 61,71 dari 17 siswa dengan nilai rata-rata kelas sampai 61,71 dan siswa yang dinyatakan tidak tuntas hanya berjumlah 10 siswa (55%). Kemudian pada siklus II meningkat dari 24 siswa jumlah siswa yang tuntas mencapai 20 siswa atau 85% dan siswa yang dinyatakan tidak tuntas hanya berjumlah 4 orang siswa atau 15% dengan nilai rata-rata kelas 84. Dengan demikian, hasil siklus II inilah yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

**Pembimbing I**

**Drs. Salim, M. Pd**  
**Nip: 19490906 196707 1 001**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* puji syukur bagi *Allah SWT* ialah yang Maha Mengetahui, Maha Kuasa, dan Maha Penyayang, hanya karenaNya kita bisa diberi petunjuk, diberi pertolongan, serta diluruskan ketika mengambil jalan yang salah, serta atas izinNya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Sholawat dan salam semoga dilimpahkan kepada manusia terbaik di seluruh dunia, pemimpin umat islam yaitu junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta orang-orang yang senantiasa istiqomah di jalan dakwah demi mengenal Syariat Islam di muka bumi ini.

Untuk melengkapi tugas-tugas perkuliahan dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, maka penulis menyusun skripsi ini dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DAN GERAK DI KELAS IV MIS TITIMAS KUTACANE ACEH TENGGARA”**

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan maupun hambatan, namun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak dan izin dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor UIN Sumatra Utara Medan.

2. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dr. Salminawati, S.S,M.A**, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Drs. salim, M.Pd** selaku Pembimbing skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi.
5. Ibu **Tri Indah Kusumawati,S.s, M.Hum** selaku pembimbing skripsi II yang juga telah banyak membantu untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu **Hj. Auffah Yumni, MA**, Selaku Dosen Penasehat Akademik terimakasih atas semua nasehat dan arahan yang penulis peroleh selama kuliah di UIN Sumatera Utara Medan.
7. Teristimewah kepada Ayahanda **Piudin** dan Ibunda **Ernawati** yang telah membesarkan dan mendidik penulis mulai dari kecil hingga dewasa dengan penuh kasih sayang dan doa restunya serta telah banyak berkorban memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis, baik yang bersifat moral maupun materi, jerih payahnya tanpa mengenal lelah dan letih untuk memenuhi kebutuhan penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi di Perguruan Tinggi.
8. Keluarga besar penulis, kakanda **Mardiani S.Kep, Ners**, beserta suami **Pratu M. Iqbal Fajri** dan adinda **Durratul Muna, M. Fadil Husni** yang telah banyak berkorban memberikan dukungan, nasehat dan motivasi bagi penulis dari awal kuliah hingga menyelesaikan skripsi.

9. Terima kasih Abangda **Khiyaruddin, M.Pd** yang telah memberikan dukungan, nasehat selama berlangsungnya perkuliahan dan tidak pernah lelah menyemangati penulis dari awal kuliah hingga menyelesaikan skripsi.
10. Kepada teman-teman PGMI-1 Stambuk 2013 tercinta yang dengan penuh semangat kebersamaan terus membantu dikala suka dan duka.

Semoga apa yang telah mereka semua berikan mendapat balasan berupa rahmad dan ridho–Nya dan senantiasa dalam lindungan Allah SWT, amin yarabbal ‘alamin. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayahnya. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Dalam kerendahan hati, penulis ucapkan terimakasih.

Medan, 10 November 2017

**Mhd. Zulfhadli**  
**Nim: 36133029**



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakag Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan penelitian.....	7
E. Manfaat penelitian.....	7
1. Secara Teoritis.....	7
2. Secara Praktis.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Pengertian belajar.....	9
2. Pengertian hasil belajar.....	13
3. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	16
4. Strategi <i>Teams Games Tournament</i> .....	19
5. Hakikat pembelajaran IPA.....	24
6. Materi gaya dan gerak.....	26
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan jenis penelitian.....	30
B. Subjek dan objek penelitian.....	30
C. Tempat dan waktu penelitian.....	30
D. Prosedur observasi.....	31
E. Teknik pengumpulan data.....	35
F. Teknik analisis data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pelaksanaan Tindakan.....	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
-----------------------------	-----------

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan adalah “suatu usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan”.<sup>1</sup>

Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan adalah “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, (2005), *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal. 22.

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>2</sup>

Hasil proses pendidikan pada tiap taraf perkembangan manusia turut menentukan corak kepribadiannya. Kepribadian itu adalah suatu pola tingkah laku yang kompleks yang ada pada tiap individu (pribadi). Pendidikan sebagai suatu proses mencakup semua bentuk aktivitas yang membantu anak didik menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial, meneruskan adat istiadat, kebiasaan, peraturan, hukum kepercayaan, keyakinan, bahasa, bentuk-bentuk kelompok sosial dari satu generasi ke generasi berikutnya.<sup>3</sup>

Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar di Indonesia yang menyelenggarakan program pendidikan selama 6 tahun. Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting untuk dialami oleh setiap warga negara Indonesia, sebab melalui pendidikan di SD seseorang dapat memperoleh kemampuan dasar yang dapat digunakan untuk jenjang yang lebih tinggi lagi. Keberhasilan pendidikan di SD/MI sangat mempengaruhi keberhasilan pada jenjang yang lebih tinggi, oleh sebab itu mutu pendidikan di SD/MI harus selalu dibina sehingga menjadi SD/MI yang berkualitas.

Untuk mencapai SD/MI yang berkualitas, kegiatan pembelajaran harus lebih menekankan pada keaktifan peserta didik, dan untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik, maka

---

<sup>2</sup> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi, hal. 5.

<sup>3</sup> Rosdiana A. Bakar, (2012), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 19.

peran guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran sangat menentukan dalam membentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi dan media yang tepat dan efektif.

Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa belum bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik, seperti berdiskusi, bertanya dan menyampaikan pendapat untuk memecahkan suatu masalah, sehingga siswa hanya cenderung menerima pelajaran saja. Selain itu, dengan memberikan pelajaran dalam bentuk yang tidak bervariasi dapat menyebabkan siswa menjadi bosan pada saat pelajaran berlangsung, sehingga dapat menjadi pemicu bagi siswa untuk sulit menerima pelajaran di dalam kelas.

Materi tentang gaya dan gerak merupakan materi yang ada pada mata pelajaran IPA semester I tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan pengamatan peneliti saat pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas, peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPA. Akibatnya, hasil belajar peserta didik masih rendah. Selain itu, peneliti melihat tidak ada model mengajar yang guru gunakan dalam proses belajar dan dapat dikatakan guru hanya menggunakan metode konvensional. Setelah menjelaskan guru menyuruh peserta didik untuk mencatat materi pelajaran dan mempersilahkan peserta didik bertanya. Oleh sebab itu pembelajaran menjadi monoton, tidak efektif dan hanya guru yang dominan berperan aktif dan peserta

didik dominan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru belum menggunakan model pembelajaran dikarenakan masih adanya berbagai kendala dalam menggunakan model yang lainnya, faktor-faktornya bisa saja guru belum terlalu menguasai model pembelajaran atau karena alat dan media yang kurang lengkap yang belum tersedia di sekolah tersebut, sehingga guru sering menggunakan metode ceramah saja tanpa digabungkan atau divariasikan dengan model mengajar yang lainnya yang lebih menarik.

Pengembangan berbagai model pembelajaran juga dimaksud untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Huitt, mengemukakan bahwa:

Rasionalitas pengembangan model pembelajaran. model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik peserta didik. Karena peserta didik memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antar individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus bervariasi.<sup>4</sup>

Dari masalah-masalah yang dikemukakan di atas, perlu dicari model baru dalam pembelajaran IPA yang melibatkan peserta didik secara aktif berorganisasi yang melibatkan penguasaan kompetensi harus berpusat pada peserta didik memberikan pelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada peserta didik.

Setelah mempelajari materi gaya dan gerak ini siswa diharapkan mampu menarik kesimpulan dari kegiatan bahwa benda dapat menyebabkan benda diam

---

<sup>4</sup> Aunurrahman, (2010), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT. Alfabeta, hal. 141.

menjadi bergerak. Dan benda bergerak menjadi: diam, bergerak lebih cepat, berubah arah ataupun bentuk. Oleh karena itu, agar siswa dapat mempelajari dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka guru tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah tetapi diperlukan suatu strategi yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar yaitu dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament*.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang termasuk dalam belajar kooperatif. Strategi ini juga sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi siswa baik secara keseluruhan maupun individual. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa serta mengembalikan semangat belajar mereka.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menitikberatkan kepada siswa untuk selalu berkompetisi dalam mendukung keberhasilan belajar mereka. Dengan kata lain, bahwa dengan strategi ini setiap siswa dituntut untuk berlomba-lomba untuk meraih nilai tertinggi pada pembelajaran yang dilakukannya. Di samping itu, strategi ini merupakan cara yang menyenangkan untuk berkompetisi. Strategi ini mengharuskan peserta didik untuk berkelompok dan saling bekerja sama guna mendapatkan skor tertinggi.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

**“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dengan Menggunakan Strategi *Teams Games Tournament* Di Kelas IV MIS Titimas Kec. Babul Rahmah Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2017/2018”**

**B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan strategi model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
2. Kurangnya minat siswa dalam belajar.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.
4. Banyak siswa yang sulit memahami konsep pembelajaran IPA.

**C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas?
2. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas?



#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas.
2. Untuk mengetahui penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan gaya dan gerak di kelas IV MIS Titimas.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru bahwa penting untuk memilih model atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti terutama berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mengajarkan IPA dan menjalankan tugasnya sebagai calon guru.

- c. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang akan meneliti tentang penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

## **2. Secara Praktis**

- a. Untuk siswa, dari penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui konsep dan hubungan antara gaya dan gerak dengan baik dan benar.
- b. Untuk guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan yang dapat dijadikan pijakan untuk melaksanakan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa dan lebih menarik.
- c. Untuk peneliti, penelitian ini dibuat untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan sekaligus untuk mencapai gelar sarjana (S.1) dalam ilmu-ilmu pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap individu baik laki-laki maupun perempuan dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat kehidupannya meningkat dengan baik di sisi Allah maupun di sisi manusia.

Manusia merupakan makhluk belajar karena manusia memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sejak manusia dilahirkan dan tumbuh serta berkembang, manusia selalu melakukan aktivitas belajar. Setelah dilahirkan kita mulai melakukan aktivitas belajar yang paling sederhana seperti mendengar, berbicara, berjalan dan sebagainya.

Dengan belajar kita mendapatkan ilmu pengetahuan dan Allah memberikan kemuliaan bagi orang-orang yang memiliki ilmu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْذِنُوا فَاذْنَبُوا يُرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:

*‘Berlapang-lapanglah dalam majelis’, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: ‘Berdirilah kamu’, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang berilmu diantaramu dan orang-*

*orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*<sup>5</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwa orang-orang yang beriman akan diberi kemuliaan dengan meninggikan derajatnya karena selalu menunaikan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Dan Allah juga memberikan kemuliaan kepada orang-orang yang berilmu pengetahuan, dengan belajar kita dapat memperoleh ilmu pengetahuan, baik itu ilmu agama maupun ilmu dunia. Ilmu pengetahuan yang telah kita peroleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat bermanfaat untuk diri sendiri khususnya dan untuk umat manusia pada umumnya. Ilmu yang bermanfaat dapat menjadi sedekah jariyah yang pahalanya tidak akan putus meskipun sudah meninggal dunia. Allah juga akan mempermudah jalan menuju surga bagi orang-orang yang menuntut ilmu seperti dalam hadits di bawah ini:

حدثنا محمود بن غيلان، أخبرنا أبو أسامة، عن أبي صالح، عن أبي هريرة قال: قال رسول الله عليه وسلم: من سلك طريقاً يلتمس فيه علماً سهل الله له طريقاً إلى الجنة (رواه الترمذي)

Artinya: “Mahmud bin Ghailan menceritakan kepada kami, Abu Usamah memerintahkan kepada kami, dari Al-A'masy dari Abi Shalih, dari Abi Hurairah berkata: Rasulullah SAW. bersabda: Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. At-Tirmidzi)<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, (2011), *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Diponegoro, hal. 543.

<sup>6</sup> Mohammad Zuhri, (2003), *Terjemah Sunan At-Tirmidzi IV*, Semarang: CV. Asy-Syifa, hal. 274.

Hadits tersebut menekankan kepada kita pentingnya menuntut ilmu, karena Allah memberikan kemuliaan di sisi-Nya berupa kemudahan untuk menuju surga. Oleh karena itu, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap manusia agar kita mendapat kemuliaan di sisi Allah SWT.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku karena adanya interaksi dengan lingkungan. Jadi seseorang dikatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil, yaitu terjadinya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut psikologis, belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>7</sup> Belajar mempunyai keuntungan baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu belajar secara terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran penting dalam mentransmisikan budaya pengetahuan dari generasi ke generasi. Dan dalam KBBI, belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu itu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya, sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Sedangkan Aunurrahman menyatakan bahwa:

Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, dalam hal ini yang dimaksud lingkungan adalah manusia maupun obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan baik pengalaman atau pengetahuan baru

---

<sup>7</sup> Ahmad Sabri, (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Ciputat: Quantum Teaching, hal. 17.

maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.<sup>8</sup>

Istilah belajar juga tidak terlepas dari lingkungan pendidikan, baik pendidikan formal, pendidikan nonformal maupun pendidikan informal. Oleh sebab itu belajar merupakan kebutuhan manusia itu sendiri. Belajar merupakan komponen paling vital dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, sehingga tanpa proses belajar sesungguhnya tidak pernah ada jenjang pendidikan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Berhasil atau gagalnya suatu proses pendidikan sangat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri. Hilgard dalam Makmun merumuskan belajar sebagai proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan pengalaman tertentu.<sup>9</sup> Pengertian tersebut senada dengan pendapat Muhibbin yang menyatakan, belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>10</sup>

Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang, atau

---

<sup>8</sup> Aunurrahman, *Belajar ...*, hal. 36.

<sup>9</sup> Abin Syamsuddin Makmun, (2004), *Psikologi Kependidikan*, Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, hal. 157.

<sup>10</sup> Muhibbin Syah, (2009), *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hal. 68.

beberapa orang secara bersama untuk mendapatkan kompetensi, kemampuan, ilmu atau kepandaian, dengan melakukan interaksi antar sesama maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Belajar adalah suatu aktivitas yang dapat membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar mengajar adalah suatu proses untuk mencapai pribadi yang matang, setiap manusia memerlukan sejumlah kecakapan dan keterampilan tertentu yang harus dikembangkan melalui proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar ini merupakan proses yang terjadi antara guru dengan peserta didik.

Setiap orang yang melakukan kegiatan akan selalu menginginkan hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Sering pula orang melakukan kegiatan tersebut dengan tujuan untuk mengetahui baik buruknya kegiatan yang dilakukannya. Begitu juga dengan belajar, berhasil tidaknya siswa dalam mengikuti pelajaran dapat dilihat dari hasil belajar mereka.

Hamalik menyatakan bahwa: “Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.”<sup>11</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

---

<sup>11</sup> Ahmadi, (2004), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 155.

Menurut Abdurrahman, “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.”<sup>12</sup> Menurut Dimiyati dan Mujiono, “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut berwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.<sup>13</sup>

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek dengan dunia fisik dan lingkungannya.<sup>14</sup> Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar, yaitu: (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian, (c) Sikap dan cita-cita.

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses hasil belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang

---

<sup>12</sup> Mulyono Abdurrahman, (2009), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal. 37.

<sup>13</sup> Dimiyati dan Mudjiono, (2009), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 144.

<sup>14</sup> Sardiman, (2011), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, hal. 38.



lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Merujuk pemikiran Dimiyati, ada lima kategori hasil belajar yaitu:

- 1) Informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan yang tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas untuk mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.<sup>15</sup>

Untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik secara tepat (valid) dan dapat dipercaya, diperlukan informasi yang didukung oleh data yang objektif dan memadai tentang indikator-indikator perubahan perilaku dan pribadi peserta didik.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi tujuan yang lebih sistematis yang telah dikemukakan oleh Bloom yang secara garis besarnya membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), ranah afektif (hasil belajar terdiri kemampuan menerima,

---

<sup>15</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar ...*, hal. 11.

menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri keterampilan motorik, manipulasi dan koordinasi neuromuscular).<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang diperoleh setiap siswa bervariasi sesuai dengan kemampuan belajarnya. Ada siswa yang mendapat hasil belajar yang tinggi dan ada pula siswa yang mendapat hasil belajar yang rendah. Dan biasanya itu disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto antara lain:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Faktor ini meliputi:

- 1) Kematangan untuk belajar

Kematangan untuk belajar dalam hal ini berkaitan dengan pertumbuhan biologis seseorang seperti dalam hal belajar berjalan. Apabila sebelum mencapai tahap kematangan kemudian dilakukan pemaksaan untuk belajar maka dapat menimbulkan akibat yang tidak menyenangkan.

- 2) Kemampuan atau keterampilan dasar untuk belajar

Faktor ini merupakan faktor yang penting bagi keberhasilan proses belajar. Seseorang yang mempunyai kemampuan belajar yang

---

<sup>16</sup> Nurmawati, (2014), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Medan: Citapustaka Media, hal. 53.

tinggi akan lebih cepat berhasil dalam belajar dan sebaliknya seseorang yang kemampuan belajarnya rendah maka keberhasilan dalam belajar cenderung lama.

3) Dorongan untuk berprestasi

Tinggi rendahnya dorongan ini akan sangat bergantung kepada pengalaman orang yang bersangkutan dalam menggunakan dorongan ini.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri manusia.

Faktor ini meliputi:

1) Kondisi atau suasana di tempat belajar

Faktor ini merupakan suasana fisik dan psikologis di sekitar tempat belajar. Apabila kondisi tempat belajar baik maka keberhasilan dalam belajar akan tinggi dan sebaliknya apabila kondisinya buruk maka keberhasilan dalam belajar akan rendah.

2) Pelatihan (*training*)

Keberhasilan belajar dalam hal ini tergantung pada intensitas seseorang dalam melakukan latihan, semakin sering seseorang berlatih semakin besar kemungkinan ia akan berhasil dan sebaliknya semakin jarang seseorang latihan atau tidak sama sekali maka ia akan sulit untuk mencapai keberhasilan.

### 3) Penguatan (*reinforcement*)

Penguatan terhadap respons yang diberikan siswa kepada suatu stimulus pembelajaran merupakan upaya yang efektif untuk mencapai keberhasilan belajar dan pembelajaran. Penguatan ini dapat berupa ganjaran atau penghargaan terhadap respons siswa kepada stimulus yang sesuai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran.<sup>17</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Wasliman bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>18</sup>

Bagi guru hasil belajar siswa menjadi bahan pertimbangan untuk mengetahui bagaimana kegunaan metode atau strategi yang telah digunakan selama pembelajaran dengan menggunakan evaluasi hasil belajar. Untuk

---

<sup>17</sup> Slameto, (2003), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 93.

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 12.

mengukur pencapaian tujuan kegiatan belajar yang mencerminkan perubahan tingkah laku, kecakapann dan status belajar dalam menelaah materi belajar pada jangka waktu tertentu menggunakan evaluasi hasil belajar. Jadi evaluasi ditujukan untuk menilai sampai dimana tujuan pembelajaran yang telah dicapai, baik dari segi siswa maupun dari segi guru. Dengan demikian guru memperoleh gambaran dalam menentukan langkah-langkah untuk mencapai tujuan kegiatan belajar.

Hasil belajar dalam proses mengajar berguna untuk menunjukkan berhasil tidaknya siswa dalam belajar dan memberi informasi kepada guru untuk merencanakan pembelajaran yang lebih baik lagi.

#### **4. Strategi *Teams Games Tournament* (TGT)**

##### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

##### **2. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)**

*Teams Games Tournamet* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu (tipe) variasi dari pembelajaran dengan sistem kerja sama. Menurut Saco (2006), dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa

---

<sup>19</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada, 2013, h. 1.

memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan yang disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.<sup>20</sup>

Menurut Miftahul A'la, “pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan di dalamnya.”<sup>21</sup>

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Miftahul A'la terdapat 5 komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

---

<sup>20</sup> Dr. Rusman, M.Pd, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, cet. III, 2011, h. 224.

<sup>21</sup> Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, Yogyakarta: DIVA Press, 2010, h. 105.

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnis. fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. *Turnamen*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan

lembar kerja, turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.<sup>22</sup>

1. Langkah-langkah Strategi TGT

Menurut Dr. Mel Silberman langkah-langkah yang dilalui dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

1. Membagi siswa menjadi sejumlah tim beranggotakan 2 hingga 8 siswa. Pastikan bahwa tim memiliki jumlah yang sama.
2. Memberikan materi untuk dipelajari bersama
3. Membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan/atau penguatan akan materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah, atau definisi istilah
4. Berikan sebagian pertanyaan kepada siswa. Sebutlah ini sebagai “ronde satu” dari turnamen pelajaran. Tiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perseorangan.

---

<sup>22</sup> *Ibid*, h. 105-107.



5. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan perintahkan siswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Umumkan skor dari tiap-tiap tim
6. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari “ronde kedua”. Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.<sup>23</sup>

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik Karena menggunakan kartu
2. Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan
3. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi
4. Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
5. Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar
6. Dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.

Sedangkan kekurangan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

1. Menggunakan waktu yang cukup lama.
2. Harus dilakukan secara berkesinambungan.

---

<sup>23</sup> Mel Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung : Nusamedia, 2006, h. 171-172.

3. Materi kurang tertanam baik di dalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.<sup>24</sup>

## 5. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam biasa disebut dengan kata “Sains” yang berasal dari kata *natural science*. *Natural* artinya alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.<sup>25</sup> Menurut Hendro Darmojo dalam Usman Samatowa secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.<sup>26</sup>

Menurut *Powler* bahwa IPA merupakan “ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/ sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten”. Kemudian menurut Winaputra mengemukakan “bahwa tidak hanya merupakan

---

<sup>24</sup> Istarani, *op.cit.*, h. 240.

<sup>25</sup> Patta Bundu, (2006), *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*, Jakarta: Depdiknas, hal. 9.

<sup>26</sup> Usman Samatowa, (2010), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT. Indeks, hal. 2.

kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah”.<sup>27</sup>

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA (Sains) adalah suatu ilmu yang mengkaji tentang dunia nyata, cermat, dan realitas.

Pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan.

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Melalui pendidikan IPA anak didik terdorong untuk dapat meningkatkan iman dan takwanya kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, pencipta alam semesta. IPA hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara ilmiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

---

<sup>27</sup> *Ibid*, h. 3.

## 6. Materi Gaya dan Gerak

Di dalam IPA yang dimaksud gaya adalah tarikan dan dorongan.<sup>28</sup>

Gaya dapat menyebabkan benda bergerak. Contoh: jika pintu ditarik, maka pintu bergerak. Jika gerobak didorong maka gerobak bergerak. Benda dikatakan bergerak bila benda itu berubah dari kedudukannya semula atau berubah posisi. Benda yang tidak bergerak disebut benda diam. Pada waktu melakukan gaya diperlukan tenaga.

a. Gaya dapat merubah gerak suatu benda.

1) Bila gaya yang diberikan lebih besar, maka benda akan bergerak lebih besar atau lebih jauh. Contoh: bila kita melempar bola dengan gaya lebih kuat, maka bola akan terlempar lebih jauh.

2) Bila gaya yang diberikan kepada benda dihentikan, maka benda tidak akan bergerak lagi (diam). Contoh: pada saat kita mendorong meja, maka meja bergerak. Bila gaya berupa dorongan itu dihentikan, maka meja tidak bergerak atau diam.

b. Gaya dorong yang diberikan kepada suatu benda dipengaruhi oleh gaya tarik (gravitasi bumi). Contoh: bola yang dilempar ke atas akhirnya akan jatuh ke bumi. Bola itu terkena gaya tarik (gravitasi bumi).

c. Gaya yang diberikan pada suatu benda dipengaruhi oleh gaya gesekan. Contoh: gaya yang diberikan pada permukaan licin terasa lebih ringan dibandingkan dengan gaya dorong yang diberikan pada permukaan kasar.

---

<sup>28</sup> Mulyati Arifin, *et. al.*, (2008), *Ilmu Pengetahuan Alam*, Bandung: Grafindo, hal. 70.

- d. Gaya yang mengubah bentuk suatu benda.
  - 1) Plastisin yang dibentuk bulat bila diberi gaya dengan di tekan bentuknya akan berubah menjadi pipih.
  - 2) Mistar yang lurus bila dibagian tengahnya diberi beban akan tampak melengkung.
  - 3) Gelas yang diberi gaya dengan dipukul bentuknya akan berubah, gelas itu pecah.
- e. Gaya yang mengubah arah gerak suatu benda.
  - 1) Bola yang sedang menggelinding bila diberi gaya dengan ditendang, arahnya akan berubah.
  - 2) Gaya yang diberikan pada stang sepeda akan menyebabkan sepeda berubah arah.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gunantara (2014) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Teams games tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas IV”.

Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 16,42% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran IPA di SDN Sepang tahun pelajaran 2012/ 2013.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Jannah (2014) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V”.

Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 16,57% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MIS Titimas.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pelajaran IPA selama ini identik dengan materi pembelajaran yang begitu membosankan, pusing dan cenderung dianggap pelajaran yang terlalu sulit bagi setiap orang. Oleh sebab itu diperlukan guru yang berkompeten dan kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa. Guru dituntut untuk lebih dapat menciptakan suasana dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga tidak ada lagi siswa yang hanya diam atau pasif pada saat pembelajaran berlangsung.

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sehari-hari yang ada di dunia ini. Dalam pembelajaran menggunakan strategi *Teams games tournament* ini, siswa diharapkan dapat

bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dalam penggunaan strategi pembelajaran ini, pembelajaran tidak berpusat pada guru saja, serta dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan belajar. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan “Strategi *Teams Games Tournament*” dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV pokok bahasan Gaya dan Gerak di MIS Titimas.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan pendekatan Model *Teams Games Tournament* sebagai sasaran utama. Dimana penelitian ini berupaya memaparkan penggunaan Model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sub pokok bahasan Gaya dan Gerak di Kelas IV MIS Titimas Tahun Pelajaran 2017/2018.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV MIS Titimas Tahun Pelajaran 2017/2018 di Semester 1 sebanyak 24 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Sedangkan objek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sub pokok bahasan Gaya dan Gerak di Kelas IV MIS Titimas Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament*.

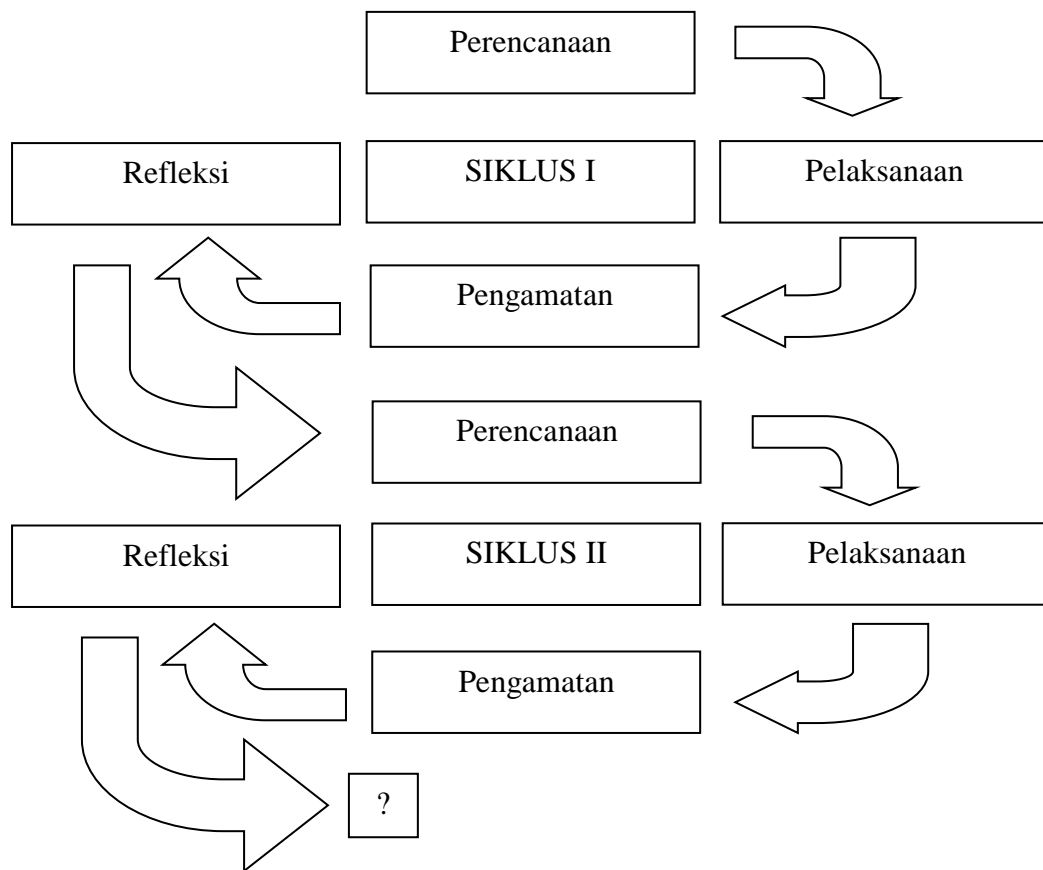
#### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV MIS Titimas Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai dari bulan Juli sampai bulan Agustus.



#### D. Prosedur Observasi

Penelitian ini langsung dilakukan di dalam kelas meliputi kegiatan pelaksanaan tindakan kelas berupa refleksi awal dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas. Pelaksanaan PTK dilakukan selama 2 siklus. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah desain PTK dengan menggunakan Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas seperti yang diperlihatkan pada skema menurut Suharsimi Arikunto berikut ini:<sup>29</sup>



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto, (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 74

## Siklus I

### 1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah merencanakan tindakan yaitu penyusunan skenario pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun tes awal untuk mengetahui pemahaman serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal mengenai pokok bahasan gaya dan gerak untuk materi penelitian.
- b. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang diajarkan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* agar pembelajaran yang berlangsung terarah sehingga kegiatan pembelajaran efektif.
- c. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung di kelas.
- d. Mempersiapkan materi ajar dengan materi gaya dan gerak menggunakan model *Teams Games Tournament*.

### 2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan disusun, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

- a. Melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi pelajaran yang dibahas.
- d. Memberikan penjelasan atau ulasan terhadap materi yang sedang dipelajari.
- e. Memberikan tes hasil belajar I untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran.

### 3. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Pada observasi difokuskan untuk melihat aktivitas siswa saat pembelajaran yang dilakukan. Tahap pengamatan ini terdiri dari:

- a. Melihat dan mencatat tindakan siswa ketika guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.
- b. Melihat dan mencatat respon siswa ketika guru melaksanakan pembelajaran.
- c. Mencatat kemampuan siswa dalam memahami materi gaya dan gerak.

### 4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan, membuat kesimpulan, serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak untuk kemudian diperbaiki pada siklus II. Dalam tahap refleksi ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mendiskusikan dengan kolaborator (guru mitra) tentang data observasi atau catatan lapangan yang berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelas.
- b. Berdasarkan hasil diskusi tersebut maka direncanakan tindakan atau siklus selanjutnya sesuai kebutuhan.

Setelah siklus I dilakukan belum mendapat hasil yang maksimal, maka dalam hal ini dilakukan siklus II dengan tahapan yang sama sebagai berikut:

### **Siklus II**

Untuk pelaksanaan siklus II secara teknis sama seperti pelaksanaan siklus I. siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dan berdasarkan hasil refleksi siklus I, dan secara garis besar akan dijelaskan langkah-langkah siklus II sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan**

Meninjau kembali rancangan pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil siklus I.

#### **2. Pelaksanaan**

Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sesuai revisi berdasarkan evaluasi pada siklus I, adapun langkah-langkah pembelajarannya seperti pada siklus I.

#### **3. Pengamatan**

Guru melakukan pengamatan yang sama seperti pada siklus I.

#### **4. Refleksi**

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan untuk mendapatkan simpulan. Pada siklus ini diharapkan

sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi energi panas dan energi bunyi di MIS Titimas.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan wawancara.

##### **1. Tes**

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang tepat dan cepat.<sup>30</sup> Dalam penelitian ini terbagi atas tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) yang berupa objek tes (*essay*).

##### **2. Observasi**

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

---

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, (2010), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, hal.32.

### 3. Wawancara (*interview*)

Wawancara atau *interview* dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu.<sup>31</sup>

## **F. Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan melalui tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Data observasi dipergunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dan sebagai informasi dalam mengambil pertimbangan dalam usaha-usaha perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang ada.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam bentuk transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data bertujuan untuk melihat kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal gaya dan gerak dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

#### 2. Penyajian Data

Data kesalahan jawaban siswa yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk penyajian dan kesalahan jawaban, hasil belajar yang diperoleh siswa dan lembar observasi hasil kegiatan belajar mengajar. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang

---

<sup>31</sup> Wina Sanjaya, (2013), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, hal. 96.

memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Untuk menentukan tingkat penguasaan siswa dalam menyelesaikan tes dengan kriteria penentuan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan diikuti dari Ngalim Purwanto sebagai berikut:<sup>32</sup>

<b>TINGKAT KETUNTASAN BELAJAR</b>	<b>KATEGORI</b>
90-100%	Sangat Baik
80-89%	Tinggi
65-79%	Cukup
55-64%	Rendah
<55%	Sangat Rendah

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara individual dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:<sup>33</sup>

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Dimana:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T<sub>t</sub> = Jumlah Skor total

---

<sup>32</sup> M. Ngalim Purwanto, (2009), *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 82.

<sup>33</sup> Trianto, (2009), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 241.

Dengan kriteria:

$0\% < KB < 65\%$  : Siswa belum tuntas dalam belajar

$65\% \leq KB \leq 100\%$  : siswa telah tuntas dalam belajar

Untuk mengetahui suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika kelas tersebut minimal 85% siswa yang telah tuntas belajar. Sebagaimana dikemukakan Uzer Usman, “(1) Daya serap perseorangan: seorang siswa disebut telah tuntas belajar bila ia mencapai skor 65% atau nilai 6,5. (2) Daya serap klasikal: suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila di kelas tersebut telah mendapat 85% yang telah mencapai daya serap 65%.”<sup>34</sup>

Untuk mengetahui presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{Banyaknya siswa yang telah mencapai daya serap} \geq 65\%}{\text{banyaknya subjek penilaian}} \times 100\%$$

PKK = Presentase Ketuntasan Klasikal

- a. Secara individu seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya jika DS  $\geq 65\%$
- b. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya apabila PKK  $\geq 85\%$

Pada penelitian ini target yang ingin dicapai adalah persentase ketuntasan klasikal mencapai 85%. Jika target ini tercapai, maka penelitian dinyatakan sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan kembali ke siklus berikutnya. Sebaliknya jika target ini belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

---

<sup>34</sup> Uzer Usman, (2010), *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta: Remaja Rosdakarya, hal. 64.



### 3. Menarik kesimpulan/verifikasi

Dalam kegiatan ini ditarik beberapa kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tidaknya siklus I dianjurkan atas permasalahan yang diduga.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Kondisi Awal**

Langkah pertama yang dilakukan adalah wawancara terhadap guru tentang bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV MIS Titimas Tahun Pelajaran 2017 pada pelajaran IPA yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal siswa. Langkah kedua adalah melakukan observasi (pengamatan) terhadap subjek penelitian yaitu siswa tentang aktifitas mereka dalam proses pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru. Langkah ketiga adalah dengan melakukan pretest terkait dengan mata pelajaran IPA.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara ke guru kelas tentang sejauh mana kemampuan siswa dalam Pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di MIS Titimas masih mengalami hambatan. Hambatan tersebut berkaitan dengan penggunaan model atau teknik dalam Pembelajaran IPA, guru hanya menggunakan metode ceramah di kelas dalam menjelaskan. Pembelajaran yang disajikan kurang menggembirakan dan kurang bermakna, sehingga sistem pembelajaran yang digunakan diketahui masih satu arah. Hal ini menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap guru pada saat proses pembelajaran.

Hasil awal yang diperoleh melalui kegiatan obserbasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian memperoleh kondisi pembelajaran IPA di kelas IV MIS Titimas tidak jauh berbeda dengan hasil yang diperoleh melalui wawancara terhadap guru. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, sibuk melakukan aktivitasnya sendiri dan bahkan mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi kelas tersebut, mengetahui sejauh mana hasil belajar yang diperoleh siswa peneliti melakukan pretest yang bertujuan untuk memahami kemampuan awal siswa sebagai subjek penelitian. Selain itu pra tindakan digunakan untuk mengetahui gambaran-gambaran kesulitan yang dialami siswa dalam menjawab soal secara individu.

Hasil pra tindakan siswa, diperoleh simpulan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Mayoritas siswa mendapat nilai dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil perolehan nilai siswa pada pra tindakan yang diberikan dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel. 4.1**

**Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal (Pre Test)**

	Nama Siswa	Nilai yang Diperoleh	Kategori	
			Nilai	Kategori
	Chairunnas			
	Nura		100	100
	Shan		100	100
			100	100
	Prin		100	100
	Madhani		100	100
	Ad		100	100
	Kurniawan			
	Egar		100	100
	Ggara		100	100
	Yah Chairani		100	100
	Mala		100	100
	Riri Putri		100	100
	Ra		100	100
	Ra		100	100
	Nmi		100	100
	Ujri		100	100
			100	100

	ekedang		tas	
	Pratama		tas	
	lia		ntas	
	ah		tas	
	ca		tas	
lai = 1195				
swa = 24				
$= \frac{1195}{24} = 49.79$				

Berdasarkan pretest yang telah dilakukan, bahwa tes awal menunjukkan dari 24 siswa yang mengikuti tes awal, terdapat 3 siswa yang mendapatkan diatas nilai 70, sedangkan 21 siswa mendapat nilai dibawah 70. Hasil ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Selanjutnya, dari hasil pretest diatas dapat dihitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebelum diberikan tindakan sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Presentasi hasil tes = Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap x 100

Jumlah keseluruhan siswa

$$= \frac{3}{24} \times 100$$

$$= 12,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas tampak bahwa 12,50% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar sedangkan 75,50% dinyatakan belum tuntas, dengan demikian secara kelas para siswa dinyatakan belum tuntas, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus I.

## **2. Deskripsi Siklus I**

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada Siklus I, penelitian membuat susunan tahap perencanaan pemecahan masalah sebagai upaya untuk menguasai kesulitan dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi gaya dan gerak.

Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti membuat beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Menyusun jadwal sesuai dengan roster mata pelajaran IPA yang berlaku di kelas IV MIS Titimas T.P. 2017 di semester ganjil.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 3) Mempersiapkan media, alat dan sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament*. dan

menyiapkan perangkat tes dalam bentuk pilihan ganda sebagai posttest I.

- 4) Membuat lembar observasi aktifitas guru untuk melihat penguasaan guru (peneliti) dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* selama proses belajar berlangsung.
- 5) Memberi lembar observasi aktivitas siswa untuk melihat kondisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Mendesain dan menata kelas sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.
- 7) Membuat teks wawancara siswa untuk mengetahui pendapat dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan I**

Dalam siklus I pelaksanaan tindakan dua kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan yaitu membahas materi gaya dan gerak. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament.*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebelum pelajaran dimulai guru memimpin doa, kemudian mengabsen siswa, guru menyampaikan materi tujuan pembelajaran dan

menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari materi gaya dan gerak.

Dalam kegiatan inti ada tiga kegiatan yang harus dilaksanakan guru yaitu:

- a. Eksplorasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu:  
Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan, Memotivasi siswa dengan cara meminta siswa untuk menyebutkan benda-benda yang ada disekitar mereka seperti pergerakan jarum jam dan segala pergerakan yang mereka lakukan dengan Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Elaborasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu:  
Guru membagi siswa menjadi dua kelompok ( kelompok 1 dan kelompok 2). Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari video yang diberikan dan menjelaskan dari pengertian gaya dan gerak dari video tersebut. Dan yang menjawab pertanyaan yang pertama dan benar yang akan menjadi pemenang dari pembelajaran tersebut.
- c. Konfirmasi, langkah-langkah kegiatan konfirmasi yaitu : Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

Kegiatan penutup yang dilakukan guru adalah guru menyimpulkan materi pelajaran dan mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah.



### c. Observasi Siklus I

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung di dalam kelas. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru kelas, untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan siklus I baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Guru kelas selaku pengamat mengambil posisi atau tempat duduk yang dapat mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam kelas. Secara ringkas hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama siklus I pertemuan pertama berdasarkan pengamatan guru kelas sebagai berikut:

**Tabel 4.2**

**Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I**

	Indikator Penilaian	Skor			
	n kegiatan apersepsi				
	si siswa untuk ikut terlibat dalam pembelajaran				
	kan sumber belajar				
	akan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
	akan kegiatan pembelajaran sesuai			✓	

	uan yang telah ditetapkan secara berurut				
	anakan model pembelajaran kooperatif <i>s Games Tournament.</i>				
	ikan bahasa lisan dan tulis secara jelas, benar				
	n refleksi atau rangkuman dengan n siswa				
	i Kelas				
	akan tindak lanjut dengan memberikan u kegiatan atau tugas				

$$\text{Penilaian : } \text{Jumlah} = \frac{\text{nilai}}{40} \times 100 \%$$

Kriteria Penilaian :

80 – 100	A	4	Baik sekali
70 -79	B	3	Baik
60 – 69	C	2	Cukup
0 – 59	D	1	Kurang

$$\text{Penilaian} = \frac{32}{40} \times 100 \%$$

$$= 80 \% \text{ (Baiksekali )}$$

Hasil pengamatan guru kelas, seperti yang diperlihatkan pada Tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa pada siklus I menurut

catatan guru bahwasannya peneliti kurang dalam menggunakan waktu dengan baik, namun secara keseluruhan peneliti mendapatkan nilai 80. Hal ini menunjukkan bahwa nilai observasi peneliti tergolong baik sekali.

Selama proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan berbagai aktivitas siswa berdasarkan format observasi yang ada. Secara ringkas, hasil pengamatan peneliti tentang aktivitas siswa dirangkum pada Tabel 4.3

**Tabel 4.3**

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

	<b>Indikator Penilaian</b>				
	mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru			✓	
	siswa dalam kelompoknya masing-masing dalam pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .		✓		
	interaksi dan bekerja sama dengan siswa lainya diskusi kelompok			✓	
	tanya kepada guru mengenai pelajaran yang belum		✓		
	an siswa dalam menyelesaikan soal bersama teman			✓	
	k bermain dalam proses pembelajaran			✓	
	emahami materi gaya dan gerak melalui model		✓		

	ran <i>Teams Games Tournament</i> .				
	proses pembelajaran siswa merasa bosan dan			✓	
	ncatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru				✓
	mengerjakan tugas dari guru dengan baik dan benar			✓	

$$\text{Penilaian : } \text{Jumlah} = \frac{\text{nilai}}{40} \times 100 \%$$

Kriteria Penilaian :

80 – 100	A	4	Baik sekali
70 -79	B	3	Baik
60 – 69	C	2	Cukup
0 – 59	D	1	Kurang

$$\text{Penilaian} = \frac{28}{40} \times 100 \%$$

$$= 70 \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, peneliti ini menemukan bahwa ada beberapa siswa kurang memiliki motivasi yang besar untuk belajar. Hal ini terlihat dari beberapa siswa masih ada yang enggan mengajukan pertanyaan. Selain itu, terlihat masih ada anggota dari masing-masing kelompok yang tidak aktif dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. Kurangnya kesadaran siswa untuk dapat

memahami materi yang diberikan diantaranya disebabkan karena mereka menganggap sudah ada sebagian teman yang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, akibatnya sebagian siswa tetap kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal.

#### d. Evaluasi Siklus I

Pada akhir pembelajaran (siklus I) diberikan tes akhir yang dianggap berhasil apabila siswa mendapat nilai  $\leq 70$ . Presentase hasil belajar siswa pada tes akhir (Siklus I) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel.4.4**

**Deskripsi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I**

	Nama Siswa	Nilai yang Diperoleh	Keterangan	
			Persentase	
	Alirunnas	70		
	Alnura	65	75%	
	Alhan	75		
		80		
	Alrin	60	75%	
	Almadhani	85		
	Almad	70		

	Kurniawan	70		
	egar	65	itas	
	ggara	65	itas	
	yah Chairani	60	itas	
	mala	90		
	ri Putri	80		
	ra	65	itas	
	ra	75		
	nmi	90		
	uji	60	itas	
		65	itas	
	ekedang	80		
	Pratama	65	itas	
	lia	60	itas	
	h	50	itas	
	ca	60	itas	
		70		
lai = 1675				
swa = 24				
$= \frac{1675}{24} = 69$				

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa setelah diberikan tindakan siklus I pada materi menulis laporan pengamatan

sebesar 69 dan terdapat 12 orang siswa yang dinyatakan tuntas atau memperoleh nilai diatas 70 sedangkan 12 orang dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai dibawah 70. Selanjutnya dari hasil nilai tugas tersebut dapat dihitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal setelah diberikan tindakan siklus I sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi hasil tes} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai daya serap}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Jumlah keseluruhan siswa

$$= \frac{12}{24} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas tampak bahwa 50% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar sedangkan 50% dinyatakan belum tuntas, dengan demikian secara kelas para siswa dinyatakan belum tuntas, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus II.

#### **e. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan data tersebut diatas maka perlu dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran guru meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah yang diambil adalah melanjutkan proses belajar mengajar pada siklus II dengan mempertimbangkan letak kesulitan-kesulitan

siswa dalam mempelajari pelajaran IPA dan soal-soal pada materi gaya dan gerak. Dari hasil pretest, hasil belajar yang diperoleh siswa pada pretest yaitu sebelum diberikan pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebanyak 3 siswa yang masuk dalam kategori tuntas. Jika dibandingkan dengan tes pada siklus I yang dilakukan peneliti setelah diberikan pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebanyak 12 siswa yang masuk kategori tuntas, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar. Walaupun demikian keberhasilan proses belajar mengajar pada siklus I belum dapat dikatakan tuntas berhasil sebab masih diperoleh data siswa yang belum mencapai ketuntasan yaitu sebanyak 12 siswa. Oleh karena data hasil belajar siswa pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan pada siklus II.

## **1. Tindakan Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti kembali menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pada siklus II ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk membahas materi gaya dan gerak di MIS Titimas.

Peneliti juga merencanakan pembentukan kelompok. Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa, setiap kelompok terdiri dari siswa yang pintar, sedang, dan kurang yang diperoleh dari hasil siklus I dan setiap



kelompok terdiri dari 5 orang siswa untuk melakukan pengamatan kembali. Pada tahap perencanaan ini peneliti juga mempersiapkan lembar kertas pengamatan dan menyiapkan lembar observasi guru maupun lembar observasi aktivitas siswa serta mempersiapkan lembar penilaian berupa rubrik untuk menilai hasil kerja siswa.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Dalam siklus II pelaksanaan tindakan dua kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan yaitu membahas materi gaya dan gerak. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebelum pelajaran dimulai guru memimpin doa, kemudian mengabsen siswa, guru menyampaikan materi tujuan pembelajaran dan menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari materi gaya dan gerak.

Dalam kegiatan inti ada tiga kegiatan yang harus dilaksanakan guru yaitu:

- a. Eksplorasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu: Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan, Memotivasi siswa dengan cara meminta siswa untuk menyebutkan benda-benda yang ada disekitar mereka yang

memiliki gaya dan gerak dengan Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

- b. Elaborasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu: Guru membagi siswa menjadi dua kelompok ( kelompok 1 dan kelompok 2). Setiap kelompok berlomba untuk menyebutkan dan menjelaskan benda – benda yang mereka temukan yang memiliki sifat gaya dan gerak, dan yang menjawab pertama dan benar akan menjadi pemenang dalam pembelajaran tersebut.
- c. Konfirmasi, langkah-langkah kegiatan konfirmasi yaitu : Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

Kegiatan penutup yang dilakukan guru adalah guru menyimpulkan materi pelajaran dan mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah.

#### **c. Observasi Siklus II**

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung di dalam kelas. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru kelas, untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan siklus II baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Guru kelas selaku pengamat mengambil posisi atau tempat duduk yang dapat mengamati seluruh kegiatan yang

berlangsung di dalam kelas. Secara ringkas hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama siklus II pertemuan pertama berdasarkan pengamatan guru kelas sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I I**

	Indikator Penilaian	Skor			
	n kegiatan apersepsi				✓
	si siswa untuk ikut terlibat dalam pembelajaran				✓
	kan sumber belajar				✓
	akan pembelajaran sesuai dengan alokasi g direncanakan				✓
	akan kegiatan pembelajaran sesuai ruan yang telah ditetapkan secara berurut				✓
	anakan model pembelajaran kooperatif ( <i>Teams Games Tournament</i> ) pada materi gerak.				✓
	akan bahasa lisan dan tulis secara jelas, benar				✓
	n refleksi atau rangkuman dengan n siswa				✓
	i Kelas				✓

	akan tindak lanjut dengan memberikan			✓	
	u kegiatan atau tugas				

$$\text{Penilaian : } \text{Jumlah} = \frac{\text{nilai}}{40} \times 100 \%$$

Kriteria Penilaian :

80 – 100	A	4	Baik sekali
70 -79	B	3	Baik
60 – 69	C	2	Cukup
0 – 59	D	1	Kurang

$$\text{Penilaian} = \frac{39}{40} \times 100 \%$$

$$= 97,5\% (\text{Baik sekali})$$

Hasil pengamatan guru kelas, seperti yang diperlihatkan pada Tabel 7 diatas, menunjukkan bahwa pada siklus II sudah melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa nilai observasi tergolong baik sekali setara dengan 97,5%.

Selama proses pembelajaran sudah melakukan berbagai aktivitas siswa berdasarkan format observasi yang ada. Secara ringkas, hasil aktivitas siswa dirangkum pada Tabel 8

**Tabel 4.6**

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

	<b>Indikator Penilaian</b>				
	mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru				✓
	siswa dalam kelompoknya masing-masing dalam pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>				✓
	interaksi dan bekerja sama dengan siswa lainya diskusi kelompok				✓
	tanya kepada guru mengenai pelajaran yang belum				✓
	an siswa dalam menyelesaikan soal bersama teman nya			✓	
	k bermain dalam proses pembelajaran			✓	
	emahami materi gaya dan gerak melalui model ran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>				✓
	proses pembelajaran siswa merasa bosan dan k				✓
	ncatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru			✓	
	ngerjakan tugas dari guru dengan baik dan benar				✓

Penilaian :  $Jumlah = \frac{nilai}{40} \times 100 \%$

Kriteria Penilaian :

80 – 100	A	4	Baik sekali
70 -79	B	3	Baik
60 – 69	C	2	Cukup
0 – 59	D	1	Kurang

$$\text{Penilaian} = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$= 92,5 \% (\text{Baik sekali})$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi ketrampilan siswa pada siklus II mendapatkan nilai persen sebesar 92,5% sehingga dapat dikatakan pembelajaran di siklus II berjalan dengan baik sekali.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan adanya perbedaan antara siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I siswa kurang aktif dalam pembelajaran, minat dan motivasi siswa kurang dalam belajar seperti bertanya dan mengemukakan pendapat, sedangkan siklus II siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan motivasi serta minat siswa pun meningkat.

#### **d. Evaluasi Siklus II**

Pada akhir pembelajaran siklus II peneliti menilai hasil dari tugas siswa mengenai menulis laporan pengamatan yang telah siswa kerjakan. Secara ringkas hasil dari tugas yang telah siswa kerjakan dapat dilihat pada tabel. 4.7

Tabel. 4.7

Deskripsi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

	Nama Siswa	Nilai yang Diperoleh	Kategori	
			Nilai	Kategori
	Chairunnas			
	Amnura			
	Alhan			
	Arifin			
	Madhani			
	Adi			
	Kurniawan			
	Egar			
	Aggara			
	Yah Chairani			
	Amala			
	Putri Putri			
	Arif			
	Arif			
	Ami			
	Putri		100	100

	ekedang			
	Pratama			
	lia		tas	
	ah		tas	
	ca			
lai =2025				
swa = 24				
$= \frac{2025}{24} = 84$				

Dari Tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa nilairata-rata siswa setelah diberikan perbaikan pembelajaran selama tindakan siklus II pada materi menulis laporan pengamatan sebesar 84 dan terdapat 21 orang siswa yang dinyatakan tuntas atau memperoleh nilai diatas 70 sedangkan 3 orang siswa dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai dibawah 70. Selanjutnya dari hasil nilai tugas tersebut dapat dihitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal setelah diberikan tindakan siklus I sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Presentasi hasil tes = Jumlah siswa yang mencapai daya serap x100%

Jumlah keseluruhan siswa



$$= \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$= 87.50\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas tampak bahwa 87.50% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar sedangkan 12.50% dinyatakan belum tuntas, dengan demikian secara kelas para siswa dinyatakan tuntas, dengan demikian pada siklus II ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa sudah sangat tinggi.

#### **e. Refleksi Siklus II**

Hasil belajar 24 orang siswa terdapat sebanyak 21 orang siswa yang masuk dalam kategori tuntas dan sebanyak 3 orang yang tidak tuntas termasuk dalam kategori tuntas. Dari hasil ini maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak sudah tergolong dalam kategori sangat tinggi. Disamping itu, peneliti melihat bahwasanya keterlibatan siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat pada kelompok diskusi dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan tercapainya tingkat ketuntasan pada siklus II, maka proses belajar mengajar tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

### 3. Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi nilai siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.8**

**Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II**

	ISWA			NAGAN
	airunnas	0		t
	nura	5		t
	han	5		t
		0		t
	rin	0		t
	hadhani	5		
	ad	0		t
	Kurniawan	0		t
	egar	5		t
	ggara	5		t
	yah Chairani	0		t
	mala	0		t
	uri Putri	0		
	ra	5		t
	ra	5		
	hmi	0		t
	ujri	0		t

		5		t
	ekedang	0		at
	Pratama	5		t
	lia	0		t
	ah	0		t
	ka	0		t
		0		t
				t
				t

Berdasarkan data pada tabel 11 di atas maka dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 12 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan dengan nilai rata-rata 69. Sedangkan pada siklus II terdapat 21 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan dengan nilai rata-rata 84. Dengan demikian maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan pengajaran dan pemahaman dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA di kelas IV MIS Titimas.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MIS Titimas, baik hasil secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **1. Perkembangan hasil belajar kognitif siswa**

Perkembangan hasil belajar kognitif siswa mengalami perkembangan yaitu keadaan awal sebelum dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa yang tuntas hanya 3 siswa dari 24 siswa. Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa yang tuntas menjadi 12 siswa. Setelah dilakukan tindak lanjut kembali pada siklus II, siswa yang tuntas menjadi 21 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat.

### **2. Perkembangan observasi aktivitas siswa**

Dari observasi selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berlangsung, diperoleh data aktivitas siswa pada siklus I aktivitas siswa mendapat nilai 50% sedangkan pada siklus II aktivitas siswa mendapat nilai 87,50% sehingga mengalami peningkatan.

### **3. Hasil observasi guru selama pelaksanaan penelitian**

Dari data observasi aktifitas guru selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam siklus I dan II maka hasil observasi sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran dengan baik, memberikan apersepsi sebelum memulai pelajaran
- b. Guru mampu meningkatkan apersepsi bagi muridnya yang berani maju, bertanya dan menjawab pertanyaan

- c. Posisi guru saat pembelajaran berlangsung sudah baik, beliau tidak selalu didepan kelas
- d. Dari analisis data observasi guru selama pembelajaran IPA secara umum menunjukan perubahan yang signifikan yaitu pada siklus I nilai observasi guru 80%, sedangkan siklus II nilai observasi guru 97,5% sehingga meningkat. Jadi guru telah berhasil menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi gaya dan gerak kelas IV MIS Titimas.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai awal siswa yang diperoleh dari soal pre test yang diberikan sebelum digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* masih dikatakan sangat rendah, yaitu hanya 3 orang siswa saja yang dinyatakan tuntas (14,28%).
2. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak kelas IV Mis Titimas sudah mengalami peningkatan. Setelah dilakukannya beberapa siklus hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terlihat sudah meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakannya, yaitu pada siklus I nilai rata-rata menjadi 69, siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa (50%), hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 84, siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa (87,50%).
3. Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* beberapa siklus terbukti bahwa pembelajaran menggunakan model

pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.  
Dan proses pembelajran berjalan dengan baik.

## **B. Saran**

Dari hasil dan kesimpulan diatas, maka penelitian mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru khususnya guru IPA untuk kelas IV MI/SD diharapkan lebih mampu dalam memilih dan menerapkan untuk pembelajaran, terutama model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebaiknya guru berusaha menerapkan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajar mengajar, karena Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selain melatih siswa untuk berani tampil didepan kelas dan siswa mampu menjelaskan materi yang disajikan. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keberhasilan dalam mengajar.
3. Bagi siswa diharapkan agar lebih meningkatkan motivasi dalam belajar dan aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru terutama pada materi yang kurang di mengerti.
4. Bagi peneliti lain,disarankan untuk melakukan penelitian ini yang sejenisnya pada materi dan madrasah lainnya, agar diperoleh penelitian yang lebih sempurna dan bermanfaat sebagai bahan informasi di dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Syaiful Bahri Djamarah, (Jakarta), *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, PT. Rineka Cipta, 2005

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi.

Rosdiana A. Bakar, (Bandung), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Citapustaka Media Perintis, 2012.

Aunurrahman, (Bandung), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT. Alfabeta, 2010

Departemen Agama RI, (Bandung), *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Diponegoro, 2011.

Mohammad Zuhri, (Semarang), *Terjemah Sunan At-Tirmidzi IV*, CV. Asy-Syifa, 2003

Ahmad Sabri, (Ciputat), *Strategi Belajar Mengajar*, Quantum Teaching, 2010

Abin Syamsuddin Makmun, (Bandung), *Psikologi Kependidikan*, PT. Reamaja Rosdakarya, 2004

Muhibbin Syah, (Jakarta), *Psikologi Belajar*, PT. Raja Grafindo Persada, 2009

Mulyono Abdurrahman, (Jakarta), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, PT. Rineka Cipta, 2009

Dimyati dan Mudjiono, (Jakarta), *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, 2009



Sardiman, (Jakarta), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pers, 2011.

Nurmawati, (Medan), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Citapustaka Media, 2014

Slameto, (Jakarta), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, 2003

Ahmad Susanto, (Jakarta), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Kencana Prenada Media Group,

Dr. Rusman, M.Pd, (Jakarta ) *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, PT RajaGrafindo Persada, cet. III, 2011.

Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, Yogyakarta: DIVA Press, 2010,

Mel Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung : Nusamedia, 2006,

Patta Bundu, (Jakarta), *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*, Depdiknas, 2006

Usman Samatowa, (Jakarta), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, PT. Indeks, 2010

Mulyati Arifin, *et. al.*, (Bandung), *Ilmu Pengetahuan Alam*, Grafindo, 2008

Departemen Agama RI, (Bandung), *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Diponegoro, 2011

Mohammad Zuhri, (Semarang), *Terjemah Sunan At-Tirmidzi IV*, CV. Asy-Syifa, 2003

Ahmad Sabri, (Ciputat), *Strategi Belajar Mengajar*, Quantum Teaching, 2010

Abin Syamsuddin Makmun, (Bandung), *Psikologi Kependidikan*, PT. Reamaja Rosdakarya, 2004

Muhibbin Syah, (Jakarta), *Psikologi Belajar*, PT. Raja Grafindo Persada, 2009

Ahmadi, (Jakarta), *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, 2004

Mulyono Abdurrahman, (Jakarta), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, PT. Rineka Cipta, 2009

Dimiyati dan Mudjiono, (Jakarta), *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, 2009

Sardiman, (Jakarta), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pers. 2011

Nurmawati, (Medan), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Citapustaka Media. 2014

Slameto, (Jakarta), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta

Ahmad Susanto, (Jakarta), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Kencana Prenada Media Group.

Istarani,( Medan ), *58 Model Pembelajaran Inovatif* , Media Persada, 2013.

Dr. Rusman, M.Pd, (Jakarta ), *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, PT RajaGrafindo Persada, cet. III, 2011

Miftahul A'la,( Yogyakarta) *Quantum Teaching*, DIVA Press, 2010.

Mel Silberman, (Bandung ) *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nusamedia, 2006.

Patta Bundu, (Jakarta), *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*, Depdiknas

Usman Samatowa, (Jakarta), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, PT. Indeks.

Mulyati Arifin, *et. al.*, (Bandung:), *Ilmu Pengetahuan Alam*,Grafindo

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. IDENTITAS

Nama : **MHD. ZULFHADLI**  
T.Tgl.L : Ngkeran, 05 Januari 1994  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Tite Hakhapen  
Anak ke : 2 dari 4 bersaudara

### II. ORANG TUA

Nama Ayah : Piudin  
Pekerjaan Ayah : Petani  
  
Nama Ibu : Ernawati  
Pekerjaan Ibu : Bidan Desa

### III. PENDIDIKAN

Pendidikan Dasar : MIS Titimas (2000-2006)  
Pendidikan Menengah : SMP.S. Darul Iman (2006-2009)  
SMA.S. Darul Iman (2009-2012)  
Pendidikan Tinggi : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah UIN SU (2013-2017)